

REGLAS DE JUEGO

CLIFF JUMPERS





R. FRANCO
DIGITAL

REGLAS PARTICULARES

Cliff Jumpers

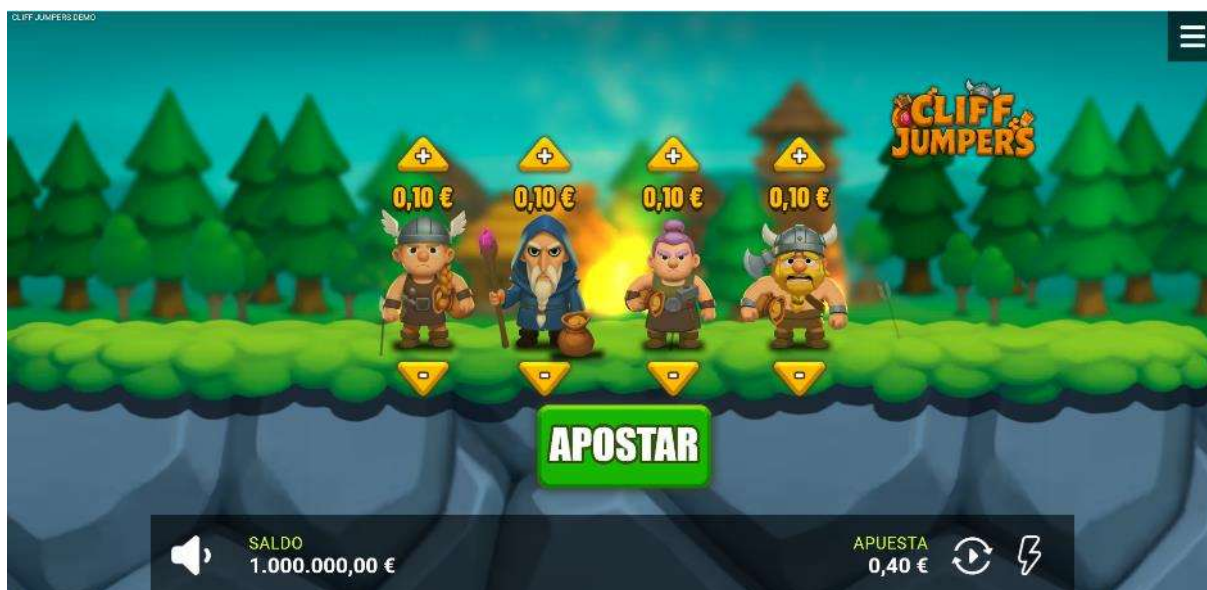
Versión 1.0, 13/03/2026





INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de juego	Juego de tablero
Número de rodillos	NA
Número de filas	NA
Número de líneas	NA
Características	Selección de personajes La huida
Devolución al jugador (RTP)	88,00%; 90,00%; 92,00%; 94,00%; 96,00%
Volatilidad	Media
Idiomas compatibles	Multilenguaje



REGLAS DE JUEGO

- Las apuestas pueden ser seleccionadas entre un número de posibilidades. La apuesta elegida aparece en la pantalla principal.
- Todos los premios se muestran en la moneda seleccionada por el casino.
- El juego comienza al presionar el botón *APOSTAR*.
- El RNG determina un resultado y lo muestra gráficamente al jugador.
- Todos los premios obtenidos se acreditan en forma automática, inmediatamente, en la cuenta / monedero de juegos del jugador.
- El resultado de cada juego se mostrará instantáneamente al participante y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.
- Las reglas del juego están disponibles pulsando el botón “AYUDA” (antes y después de la partida).
- La duración de la partida no será inferior a tres segundos.
- El mal funcionamiento anula todos los premios y jugadas.
- El jugador podrá elegir la velocidad de las partidas, siempre que la reglamentación lo permita.
- Las partidas incompletas se reanudarán desde el principio en la siguiente sesión. El operador guardará las partidas incompletas durante el plazo establecido por el reglamento.
- La opción de juego automático permite jugar automáticamente partidas consecutivas sin tener que interactuar con el juego.

JUEGO AUTOMÁTICO

- Esta funcionalidad comienza cuando el jugador presiona el botón *AUTO* y selecciona la cantidad de jugadas que desea realizar.
- El jugador puede detener la funcionalidad de Juego Automático en cualquier momento y mantiene el control del juego durante esta función.
- La modalidad de Juego Automático no difiere de la modalidad manual del juego.
- La modalidad de Juego Automático no afecta el porcentaje teórico de devolución en premios del juego.

CARACTERISTICAS



SELECCIÓN DE PERSONAJES

El jugador puede seleccionar de uno a cuatro personajes. También puede seleccionar la apuesta que realizará en cada uno de los personajes, dentro de una serie de apuestas configuradas.

Existe una apuesta máxima total que no se puede superar. El jugador puede repartir la apuesta entre los cuatro personajes, sin superar el máximo total.

La partida comienza pulsando el botón APOSTAR.



LA HUIDA

Cuando se pulsa el botón APOSTAR los personajes saltan al precipicio.

Durante la caída pueden encontrar:

- Tesoros que incrementan la cantidad del personaje entre x1 y x8 veces la apuesta inicial del personaje.
- Tesoros que multiplican por 2 o por 4 veces la cantidad actual del personaje.
- Obstáculos que restan la cantidad del personaje entre x2 y x5 veces su apuesta inicial.

Cada personaje puede encontrar entre 0 y 5 tesoros/obstáculos.

Al final de la caída los personajes pueden llegar a un barco con una posición libre. La cantidad que acompaña a ese personaje será otorgada como premio. Si varios personajes caen en el barco sus premios se suman.

También pueden caer al mar, en cuyo caso su cantidad asociada no será premiada.

Cada personaje puede caer en el barco o el agua independientemente. Por tanto se pueden sumar todas las cantidades, algunas o ninguna.

HISTORIAL DE VERSIONES		
Versión 1.0	13/03/2026	Creación de documento

OK

 **JOKERBET**